Acrobacia (DES)

Tarefa	CD
Amortecer queda*	15
Arte de fuga (corda)	Oposto a destreza +10
Arte de fuga (rede)	20
Arte de fuga (algemas)	30
Cambalhota*	Oposto a iniciativa
Equilíbrio (piso escorregadio)	10
Equilíbrio (muro estreito)	15
Equilíbrio (corda esticada)	20
Levantar-se rapidamente*	20
Passar por espaço apertado	30

*Somente treinado

Atletismo (FOR)

Tarefa	CD
Corrida	Seu deslocamento aumenta em um valor igual ao resultado do teste x 1,5m
Escalar (encosta íngreme)	5
Escalar (com corda)	10
Escalar (árvore)	15
Escalar (muro)	20
Escalar (parede lisa)	25
Natação (água calma)	10
Natação (água agitada)	15
Natação (água tempestuosa)	20
Salto em distância (1,5m)	10
Salto em distância (3m)	15
Salto em distância (4,5m)	20
Salto em altura (50cm)	10
Salto em altura (1m)	20
Salto em altura (1,5m)	30

Furtividade (DES)

Tarefa	CD
Esconde-se	Oposto a Percepção

Adestrar Animais (CAR)

Tarefa	CD
Domesticar animal selvagem	25
Ensinar um truque	15
Forçar um animal	25
Manejar um animal	10

Atuação (CAR)

Tarefa	CD
Performance rotineira	15
Grande atuação	25
Espetáculo	35

Cavalgar (DES)

Tarefa	CD
Montar ou desmontar rapidamente	20
Cavalgar rapidamente	15
Guiar com os joelhos	10
Permanecer na sela	Igual ao dano sofrido
Saltar	15

Conhecimento (INT)

Tarefa	CD
Decifrar escrita (simples)	20
Decifrar escrita (comum)	25
Decifrar escrita (difícil)	30
Entender mistério (simples)	10
Entender mistério (comum)	15
Entender mistério (difícil)	20
Entender mistério (complexo)	30
Identificar criatura	10 + nível da criatura

Cura (SAB)

Tarefa	CD
Primeiros socorros	15
Tratar doença	Igual à CD da doença
Tratar veneno	Igual à CD do veneno

Diplomacia (CAR)

Tarefa	CD
Barganha	Oposto a Diplomacia
Mudar atitude (veja a tabela de atitudes, abaixo)	Oposto a Intuição

Atitude	O alvo...
Hostil	...que prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso.
Inamistosa	...deseja mal ao personagem, mas não a ponto de correr perigo.
Indiferente	...não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente
Amistosa	...deseja o bem do personagem, mas não vai se arriscar para isso.
Prestativa	...está disposto a ajudar o personagem, mesmo correndo perigo.

Enganação (CAR)

Tarefa	CD
Blefar	Oposto a Intuição
Disfarce	Oposto a Percepção
Falsificação	Oposto a Percepção
Fintar	Oposto a Iniciativa

Identificar Magia (INT)

Tarefa	CD
Identificar magia	15 + nível da magia
Identificar poção	20
Lançar magia de armadura	15 + nível da magia*
Usar instrumento	25

*Sofre penalidade de armadura

Intuição (SAB)

Tarefa	CD
Desacreditar	20
Sentir motivação	Oposto a Enganação

Ladinagem (DES)

Tarefa	CD
Abrir fechadura (simples)	20
Abrir fechadura (comum)	25
Abrir fechadura (difícil)	30
Ocultar item	Oposto a Percepção
Operar mecanismo (simples)	10
Operar mecanismo (comum)	15
Operar mecanismo (difícil)	20
Operar mecanismo (complexo)	25
Prestidigitação	20
Usar instrumento mágico	25

Obter Informação (CAR)

Tarefa	CD	Custo
Informações gerais	10	1d6 TO
Informações específicas	15	1d10 TO
Informações restritas	20	3d6 TO
Informações protegidas	25	3d10 TO

Ofício (INT)

Tarefa	CD
Avaliação (item comum)	10
Avaliação (item raro)	20
Fabricar item (simples)	10
Fabricar item (comum)	15
Fabricar item (complexo)	20
Fabricar item (superior)	25
Consertar item	Mesma CD para fabricá-lo
Sustento	15

Intimidação (CAR)

Tarefa	CD
Coerção	Oposto a Vontade

Percepção (SAB)

Tarefa	CD
Perceber criatura escondida	Oposto a Furtividade
Perceber criatura invisível	Oposto a Furtividade + 10
Perceber disfarce	Oposto a Enganação
Perceber falsificação	Oposto a Enganação
Ler lábios	20
Encontrar porta secreta	20
Encontrar porta secreta muito escondida	30
Encontrar armadilha	Varia*
Encontrar armadilha mágica	25 + nível da magia*

*Apenas com encontrar armadilha

Sobrevivência (SAB)

Tarefa	CD
Guiar-se (florestas, áreas costeiras)	15
Guiar-se (montanhas, pântanos)	20
Guiar-se (desertos, regiões áridas)	25
Rastrear (solo macio)	10*
Rastrear (solo padrão)	15*
Rastrear (solo duro)	20*

*Apenas com Rastrear

Testes Estendidos

Use testes estendidos para situações complicadas e que consomem tempo (como escalar uma grande montanha ou curar uma doença grave), ou para criar um clima de tensão e suspense — no geral, usar um teste estendido valoriza a cena.

Em um teste estendido, os personagens devem acumular uma quantidade de testes bem-sucedidos antes de três falhas, o que indica uma falha total. A complexidade da tarefa é refletida na CD dos testes e na quantidade de sucessos exigidos.

Sucessos Exigidos	Complexidade	Exemplos
3	Simples	Atravessar um rio (Atletismo)
6	Média	Infiltrar-se num acampamento (Furtividade)
9	Alta	Arrombar uma porta com várias trancas (Ladinagem)
12	Incrível	Negociar uma aliança entre dois reinos (Diplomacia)

Para mais informações sobre testes estendidos, consulte TORMENTA RPG, páginas 241 e 242.

Viagens

Deslocamento	Distância por hora	Distância por dia
4,5m	2,25km	18km
6m	3km	24km
7,5m	3,75km	30km
9m	4,5km	36km
12m	6km	48km
15m	7,5km	60km

Terreno e Clima: terreno difícil ou clima ruim dividem a distância percorrida por dois. As reduções são cumulativas.

Marcha Forçada: dobra a distância percorrida, mas a cada hora o personagem deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 15+1 por teste anterior) ou sofre 1d6 pontos de dano não-letal.

Custo de Vida por Mês

Pobre: (pão velho e cama dura) 10TO, –2 pericias de CAR.
Médio: (pensão normal) 50TO.
Rico: (quarto particular, estabulo) 100TO, +1 pericias de CAR
Luxuoso: (estalagens top, alfaiates) 200TO, +2 pericias de CAR

Clima

Neblina: fornece camuflagem para criaturas a até 1,5m, e camuflagem total para criaturas a mais de 1,5 m.

Chuva: –4 em Percepção e os mesmos efeitos de vento forte.

Neve: –4 em Percepção e cria terreno difícil (que reduz o deslocamento à metade).

Granizo: –4 em Percepção e causa 1d3 de dano por minuto.

Tempestade: –8 em Percepção e os mesmos efeitos de vendaval. Uma vez por minuto uma criatura (escolhida aleatoriamente) é atingida por um raio (5d10 pontos de dano de eletricidade).

Vento Fraco: nenhum efeito em termos de jogo.

Vento Forte: –2 nas jogadas de ataque à distância e 50% de chance de apagar chamas. Também dissipa magias de névoa em 4 rodadas.

Vendaval: –4 nas jogadas de ataque à distância e apaga chamas. Também dissipa magias de névoa em 1 rodada.

Furacão: torna ataques à distância impossíveis e apaga chamas. Criaturas Grandes ou menores devem fazer um teste de Fortitude (CD 15) por rodada ou caem no chão; criaturas Médias ou menores também são arrastadas 1d4 x 1,5m na direção do vento, e sofrem 1d4 de dano para cada 1,5m.

Tornado: torna ataques à distância impossíveis e apaga chamas. Criaturas Enormes ou menores devem fazer um teste de Fortitude (CD 25) por rodada ou caem no chão; criaturas Grandes ou menores também são arrastadas 2d6 x 1,5m em uma direção aleatória, e sofrem 1d4 de dano para cada 1,5m.

Magias

Auras de Magia: 0~3 tênue, 4~6 moderada, 7~9 poderosa.

Conjurar Defensivamente: (não dá Ataque de Oportunidade) Vontade CD15 + nível da magia.

Movimento Vigoroso ou Clima Ruim: (montado, tempestade, etc.) Vontade CD15 + nível da magia.

Movimento Violento ou Clima Terrível: (carroça em disparada, terremoto, tornado, etc.) Vontade CD20 + nível da magia.

Sofrer Dano: (ao conjurar ou dano continuo) Vontade CD10 + nível da magia + dano sofrido.

Obs: falhar num destes testes gasta PM mas não conjura.

Combate

No seu turno, você pode fazer:

- Uma ação padrão e uma ação de movimento, ou
- Duas ações de movimento, ou
- Uma ação completa.

Você também pode fazer quantas ações livres e reações quiser (e o mestre permitir).

Ações Padrão	Ações de Movimento
Fazer um ataque	Levantar-se
Fazer uma manobra	Manipular um item
Fintar	Movimentar-se
Lançar uma magia	Sacar ou guardar uma arma
Preparar	**Ações Livres**
Ações Completas	Atrasar
Corrida	Falar
Investida	Jogar-se no chão
	Largar um item

Modificadores de Combate

O atacante está...	Modificador no ataque
Abalado	–2
Caído	–4
Cego	50% de chance de falha
Em posição mais alta	+1
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo-a-corpo)
Invisível	+4 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	–1

O defensor está...	Modificador na CA
Caído	–4 contra-ataques corpo-a-corpo, +4 contra ataques à distância
Cego	–8
Desprevenido	–4
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+4
Sob cobertura total	Não pode ser atacado

Estatísticas de Objetos

Exemplo	Tamanho	CA	RD	PV
Poção	Ínfimo	13	0	1
Pergaminho	Diminuto	9	0	1
Corda	Mínimo	7	0	2
Livro	Mínimo	7	0	5
Corrente	Mínimo	7	10	2
Cadeira	Mínimo	6	5	5
Barril	Pequeno	5	5	10
Porta de madeira	Médio	4	5	10
Porta de pedra	Grande	4	8	60
Porta de ferro	Grande	4	10	60
Carroça	Enorme	3	5	60
Casebre	Descomunal	1	5	100
Celeiro	Colossal	–3	5	200

Estatísticas de Armas e Armaduras

Exemplo	RD	PV*
Arma leve de madeira (machadinha)	5	2
Arma de uma mão de madeira (clava)	5	5
Arma de duas mãos de madeira (arco longo)	5	10
Arma leve de metal (adaga)	10	2
Arma de uma mão de metal (espada longa)	10	5
Arma de duas mãos de metal (lança montada)	10	10
Armadura leve	5	20
Armadura média	10	30
Armadura pesada	10	40
Escudo leve	5	10
Escudo pesado	10	20

*Para itens Médios. Divida por 2 para cada categoria de tamanho inferior ou multiplique por 2 para cada categoria de tamanho superior.

Arremessando

Arma Impropria ao Arremesso: –4 Ataque a Distância.

Após Incremento: até o dobro –2 Ataque a Distância., até o quadruplo –4 Ataque a Distância.

Contra Alvo: Ataque a Distância vs. Reflexos (há efeito parcial se errar certos itens).

Contra Área: (certos itens) Ataque a Distância vs. CA 5 + 2 para cada 3m.

Morrendo

Golpe de Misericórdia: Rodada Completa, alvo adjacente indefeso, acerto decisivo automático e alvo Fortitude CD10 + dano, falhar morre.

PV 0 ou menos: inconsciente e sangrando (veja Condições). Obs: recuperar 1 PV ou + estabiliza (veja ainda Pericia Cura), 50% PV negativos morre.

Ganhando Pontos de Ação

Um personagem começa cada sessão de jogo com um ponto de ação. Durante a aventura, pode ganhar mais pontos de ação através de heroísmo, interpretação e intervenção do mestre.

Heroísmo: realizar um ato valoroso e altruísta, como ser atingido no lugar de um amigo.

Interpretação: fazer um diálogo ou uma descrição inspirada, que faça todos na mesa rirem ou aplaudirem.

Intervenção do Mestre: quando o mestre "torce" as regras do jogo em favor dos vilões, o personagem ganha um ponto de ação. Intervenção do mestre inclui permitir que um vilão escape automaticamente, fazer um PJ falhar num teste de resistência, fazer um PJ ser surpreendido por um oponente e dar a um PdM o benefício de um ponto de ação.

Gastando Pontos de Ação

Gastar um ponto de ação é uma reação — ou seja, não consome tempo e pode ser feito a qualquer momento da rodada, mesmo que não seja seu turno. Um personagem pode gastar apenas um ponto de ação para cada benefício por rodada.

Com o gasto de um ponto de ação um personagem pode:

• Adicionar um dado a uma jogada ou teste. O personagem deve usar o ponto de ação depois de rolar o dado, mas antes de o mestre dizer se ele foi bem-sucedido ou não.

• Adicionar um dado à sua classe de armadura até o início de seu próximo turno.

• Fazer um segundo teste de resistência contra algum efeito nocivo que o esteja afetando, como uma magia *dominar pessoa.* O personagem não pode fazer um segundo teste para um efeito instantâneo, como uma *bola de fogo* (mas pode adicionar um dado ao primeiro teste).

• Realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Por exemplo, pode realizar uma ação completa e uma ação padrão, ou uma ação padrão e duas ações de movimento, ou qualquer outra combinação.

• Recuperar pontos de vida. A quantidade de PV que o personagem recupera depende de seu nível.

Nível	Dado Extra	PVs Recuperados
1º — 4º	1d4	1d8+1
5º — 8º	1d6	2d8+3
9º — 12º	1d8	3d8+5
13º — 16º	1d10	4d8+7
17º — 20º	1d12	5d8+9

Condições

Abalado: com medo. O personagem sofre –2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Se ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado.

Agarrado: preso em combate corpo-a-corpo. O personagem sofre –2 nas jogadas de ataque, só pode atacar com armas leves, fica desprevenido e não pode se mover.

Apavorado: com muito medo. O personagem tenta fugir da fonte de seu medo da melhor maneira possível. Se não conseguir, poderá lutar, mas com as penalidades de estar abalado.

Atordoado: incapaz de agir e desprevenido.

Caído: deitado no chão. O personagem sofre –4 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo e move-se com metade do seu deslocamento. Seus oponentes recebem +4 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo, mas sofrem –4 nas jogadas de ataque à distância.

Cego: incapaz de enxergar. O personagem tem 50% de chance de errar ataques, fica desprevenido e sofre –4 na CA (para um total de –8), move-se com metade do seu deslocamento e sofre –4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza.

Confuso: com o discernimento afetado por um efeito. Veja a magia *confusão* para mais detalhes.

Dano de Habilidade: pontos de habilidades perdidos voltam à taxa de 1 por dia, ou de acordo com o efeito que diminuiu o valor. Um personagem com Força ou Destreza 0 cai paralisado. Um personagem com Inteligência, Sabedoria ou Carisma 0 cai inconsciente. Um personagem com Constituição 0 morre.

Desprevenido: com a guarda baixa. O personagem sofre –4 na CA.

Enjoado: passando mal. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada.

Enredado: com o movimento prejudicado. O personagem sofre –2 nas jogadas de ataque, –4 em Destreza, move-se com metade do seu deslocamento e não pode correr ou fazer investidas.

Exausto: muito cansado. O personagem sofre –6 em Força e Destreza, move-se com metade do seu deslocamento e não pode correr ou fazer investidas. Se o personagem ficar fatigado ou exausto novamente, cai inconsciente.

Fascinado: com a atenção presa. O personagem fica parado sem fazer nada exceto observar aquilo que fascinou-o, e sofre –4 nos testes de Percepção. Qualquer ameaça óbvia anula este efeito. Um personagem pode gastar uma ação padrão para sacudir um personagem fascinado e anular este efeito.

Fatigado: cansado. O personagem sofre –2 em Força e Destreza e não pode correr ou fazer investidas. Se ficar fatigado novamente, fica exausto.

Inconsciente: indefeso e incapaz de agir.

Incorpóreo: sem corpo físico. Só pode ser afetado por armas mágicas ou magias, e mesmo essas têm 50% de chance de falha. Pode atravessar objetos sólidos. Seus ataques são de toque.

Indefeso: amarrado, inconsciente ou paralisado. Um personagem indefeso tem CA 5 + seu modificador de tamanho, e pode sofrer golpes de misericórdia.

Invisível: não pode ser visto. O personagem recebe camuflagem total, e contra seus ataques todas as criaturas ficam desprevenidas. Certos efeitos, como faro, anulam a invisibilidade.

Lento: o personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Além disso, sofre –1 nas jogadas de ataque, na CA e nos testes de Reflexos, e move-se com metade do seu deslocamento.

Ofuscado: com a visão prejudicada. O personagem sofre –1 nas jogadas de ataque.

Paralisado: indefeso e incapaz de se mover. O personagem fica com Força e Destreza 0, mas pode realizar ações puramente mentais. A CA de um personagem incapaz de se mover é 5 + seu modificador de tamanho (a mesma de um objeto inanimado).

Pasmo: incapaz de agir (mas pode se defender).

Sangrando: com um ferimento aberto. No início de cada turno, o personagem deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se for bem-sucedido, estabiliza-se. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando.

Surdo: incapaz de ouvir. O personagem sofre –4 nos testes de Iniciativa e Percepção. Além disso, precisa fazer um teste de Vontade para lançar magias (CD 10 + nível da magia). Uma magia Silenciosa não sofre essa limitação.

Surpreendido: que não está ciente de seus inimigos. Não pode agir e fica desprevenido na primeira rodada do combate.

Desafios

Ácido: 1d6 pontos de dano por rodada de exposição. Imersão total causa 10d6 pontos de dano por rodada.

Armadilhas: consulte *Tormenta RPG,* páginas 235 e 236.

Calor e Frio: um personagem em clima muito quente (acima de 50ºC) ou muito frio (abaixo de –10ºC) deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude a cada hora (CD 15+1 por teste anterior) ou sofre 1d6 pontos de dano. Em situações de calor extremo (acima de 60ºC) ou frio extremo (abaixo de –20ºC) o teste deve ser feito a cada minuto.

Doenças: consulte *Tormenta RPG,* página 236.

Fogo: um personagem diretamente exposto a chamas deve ser bem-sucedido em um teste de Reflexos (CD 15) ou pega fogo, sofrendo 1d6 pontos de dano por rodada. Apagar o fogo exige uma ação completa e um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15), ou um mergulho na água... Fogo provocado por magias instantâneas, como *bola de fogo* e *mãos flamejantes,* não dura o suficiente para incendiar alguém.

Fome e Sede: um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida, sem maiores problemas. Depois disso, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por hora sem água, ou por dia sem comida (CD 10+1 por teste anterior). Falha resulta em 1 ponto de dano de Constituição.

Fumaça: um personagem imerso em fumaça densa deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por rodada (CD 10+1 por teste anterior). Em caso de falha, perde a rodada engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois restes seguidos causa 1d6 pontos de dano. Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior.

Lava: lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição direta. Imersão total causa 20d6 pontos de dano por rodada, e o dano persiste por uma rodada adicional.

Queda: uma queda causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m ou mais. Em caso de queda na água, reduza o dano em 6m (ou seja, –4d6). Um objeto pesado (pedra, baú, barril...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Um objeto muito pesado (rocha, piano, carroça...) causa 2d6 pontos de dano por cada 1,5m de altura da queda.

Sufocamento: um personagem pode prender a respiração durante um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição. Após esse tempo, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por rodada (CD 10+1 por teste anterior) ou ficará inconsciente. Um personagem inconsciente por falta de ar sofre 1 ponto de dano de Constituição por rodada, até morrer (quando chega a Constituição 0) ou respirar novamente.

Venenos: consulte *Tormenta RPG,* página 238.

Escalando Criaturas Gigantes

Bônus na Cabeça: contra o alvo +4 Ataque Corpo-a-Corpo, dobra margem de ameaça, vs. você ataques do alvo tem 20% falha.

Fadiga (opcional): –1 Acrobacia/Atletismo cada rodada escalada.

Escalar até a Cabeça: Acrobacia ou Atletismo vs. Reflexos, Ação Padrão, adjacente a alvo, falhar não escala, por mais que 4 agarrado ou derrubado (queda 1d6 dano para cada categoria tamanho maior que médio).

Manter-se na Cabeça: Acrobacia ou Atletismo vs. Reflexos, Ação de Movimento.

Tamanho de Criaturas

Tamanho	Espaço	Alcance	Bônus	Furtiv.
Ínfimo	15cm	1,5m	+8	+16
Diminuto	30cm	1,5m	+4	+12
Mínimo	75cm	1,5m	+2	+8
Pequeno	1,5m	1,5m	+1	+4
Médio	1,5m	1,5m	+0	+0
Grande (Alto)	3m	3m	–1	–4
Grande (Comprido)	3m	1,5m	–1	–4
Enorme (Alto)	4,5m	4,5m	–2	–8
Enorme (Comprido)	4,5m	3m	–2	–8
Descomunal (Alto)	6m	6m	–4	–12
Descomunal (Comprido)	6m	4,5m	–4	–12
Colossal (Alto)	9m	9m	–8	–16
Colossal (Comprido)	9m	6m	–8	–16

Experiência

Toda ameaça possui um nível de desafio (ND). Se os personagens forem vitoriosos, cada um recebe XP igual ao ND da ameaça X 300, dividido pelo número de PJs.

XP = ND x 300 / nº de personagens no grupo.

Por exemplo: um ogro (ND 2) rende 600 XP ao todo (300 multiplicado por 2). Em um grupo com quatro aventureiros, cada um receberia 150 XP (600 dividido por 4).

TORMENTA
RPG

TORMENTA
RPG